

闘うオンナの総合情報MAGAZINE

ZERO TSUSIN

ZERO 2 通信



●特集 春から始める格闘技!!



CAPCOM



闘^やるなら基本、 極^さめるなら王道。



勝つよりもっと、キモチいい。

必勝パターンに持ち込む。得意の戦法。

あとはミスしないよう気をつけて……よし、XX連勝!

こんなとき、ふと感じませんか? 何だかムナシイって。

新しいこと、ドキドキすることもなく。

ただ同じコトを繰り返すだけ……これじゃ、さみしいよね。

「ストリートファイターZERO 2」は、無限の可能性を秘めた

「オリジナルコンボ」システムを採用。

やればやるほど、ドキドキしてくる。何度も何度も、新しい。

勝つことだけじゃない、キモチよさ。

君もきっと、見つけれられるよ。



© 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

CAPCOM FAX 通信 : 03-5950-4820

最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい! 情報満載!!
好評開催中!! 24時間いつでも見られます。

<カプコンソフト情報> 大阪 / (06) 946-6659 東京 / (03) 3340-0718 札幌 / (011) 281-8834

仙台 / (022) 214-6040 名古屋 / (052) 571-0493 広島 / (082) 243-6264 岡山 / (086) 34-8766

福岡 / (092) 441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけください。のりこにしてください。

ZERO 2 ART GALLERY



この絵で初めてアクリルガッシュという不透明水彩絵の具を
使ってみたのですが(絵の方はまあちょっとあれですが)
なかなか塗り心地がよかったのでこれからは暫く使ってみようと思っています。

ガッシュさん今後とせよろしく

BY BENGUS

SAKURA



○○そのまま
なんですけど...



5. 7. 12. $\lambda_1 = 1, \lambda_2 = -1$
 $\lambda_1 = 1, \lambda_2 = -1$



これも
カツコイけど
カツキヤラです。



ベニーユキーデって
知ってる？



ママさん。
次回作で
プレイヤーに…
ウンです。



父上様。
母上バレー？



この人も
ボツ。
セリフが
グ〜。

スドリットフアイトは、世界中のいたるところで行われており、時にはムチャと思われる組合せの対戦が見られることがある。この「さくら」とよばれる少女が、挑戦しつづけた一連の事件はまさにそうである。

超人達の集まりである
ストリートファイトの世
界に、こんなヤツはいね
～よと思った人も多いと
思いますが、やってしま
いました。キャラクター
を作った人は、カブコン
でも指おりのうまい人
(ナッシュやスパイダー
マンを作った人ね!)で
す。一生懸命に夢を込め
たので、応援していただ
けると幸いです。

ゲームには直接関係ありませんが……
「さくら」を
とりまく人達デス。



ROLENTO
ロレント

GEN
元

●元デザインラフ



ZANGIEF
ザンギエフ

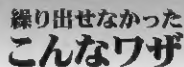


DHALSIM
ダルシム

その他4人の新キャラと旧キャラの追加原画集だ。

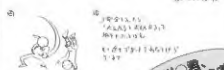
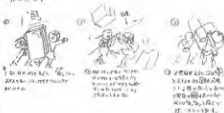
●勝利NEW
ボーズ

●ゼロカウンター出始め

 $\mathcal{L} = \mathcal{L}_0 + \mathcal{L}_1$

生陽 無絳李ノ花也 漁翁 著 日南 大正 西

1. 计算下列各题：
 (1) $2x^2 + 3x - 5$ 与 $x^2 - 4x + 7$ 的和；
 (2) $3x^2 - 2x + 1$ 与 $x^2 + 5x - 3$ 的差；
 (3) $4x^2 - 7x + 2$ 与 $2x^2 + 3x - 1$ 的和；
 (4) $5x^2 - 8x + 4$ 与 $x^2 - 2x + 6$ 的差；
 (5) $6x^2 - 9x + 5$ 与 $3x^2 + 4x - 2$ 的和；
 (6) $7x^2 - 10x + 8$ 与 $4x^2 - 6x + 3$ 的差；
 (7) $8x^2 - 11x + 9$ 与 $5x^2 - 7x + 4$ 的和；
 (8) $9x^2 - 12x + 10$ 与 $6x^2 - 8x + 5$ 的差；
 (9) $10x^2 - 13x + 11$ 与 $7x^2 - 9x + 6$ 的和；
 (10) $11x^2 - 14x + 12$ 与 $8x^2 - 10x + 7$ 的差；
 (11) $12x^2 - 15x + 13$ 与 $9x^2 - 11x + 8$ 的和；
 (12) $13x^2 - 16x + 14$ 与 $10x^2 - 12x + 9$ 的差；
 (13) $14x^2 - 17x + 15$ 与 $11x^2 - 13x + 10$ 的和；
 (14) $15x^2 - 18x + 16$ 与 $12x^2 - 14x + 11$ 的差；
 (15) $16x^2 - 19x + 17$ 与 $13x^2 - 15x + 12$ 的和；
 (16) $17x^2 - 20x + 18$ 与 $14x^2 - 16x + 13$ 的差；
 (17) $18x^2 - 21x + 19$ 与 $15x^2 - 17x + 14$ 的和；
 (18) $19x^2 - 22x + 20$ 与 $16x^2 - 18x + 15$ 的差；
 (19) $20x^2 - 23x + 21$ 与 $17x^2 - 19x + 16$ 的和；
 (20) $21x^2 - 24x + 22$ 与 $18x^2 - 20x + 17$ 的差；
 (21) $22x^2 - 25x + 23$ 与 $19x^2 - 21x + 18$ 的和；
 (22) $23x^2 - 26x + 24$ 与 $20x^2 - 22x + 19$ 的差；
 (23) $24x^2 - 27x + 25$ 与 $21x^2 - 23x + 20$ 的和；
 (24) $25x^2 - 28x + 26$ 与 $22x^2 - 24x + 21$ 的差；
 (25) $26x^2 - 29x + 27$ 与 $23x^2 - 25x + 22$ 的和；
 (26) $27x^2 - 30x + 28$ 与 $24x^2 - 26x + 23$ 的差；
 (27) $28x^2 - 31x + 29$ 与 $25x^2 - 27x + 24$ 的和；
 (28) $29x^2 - 32x + 30$ 与 $26x^2 - 28x + 25$ 的差；
 (29) $30x^2 - 33x + 31$ 与 $27x^2 - 29x + 26$ 的和；
 (30) $31x^2 - 34x + 32$ 与 $28x^2 - 30x + 27$ 的差；
 (31) $32x^2 - 35x + 33$ 与 $29x^2 - 31x + 28$ 的和；
 (32) $33x^2 - 36x + 34$ 与 $30x^2 - 32x + 29$ 的差；
 (33) $34x^2 - 37x + 35$ 与 $31x^2 - 33x + 30$ 的和；
 (34) $35x^2 - 38x + 36$ 与 $32x^2 - 34x + 31$ 的差；
 (35) $36x^2 - 39x + 37$ 与 $33x^2 - 35x + 32$ 的和；
 (36) $37x^2 - 40x + 38$ 与 $34x^2 - 36x + 33$ 的差；
 (37) $38x^2 - 41x + 39$ 与 $35x^2 - 37x + 34$ 的和；
 (38) $39x^2 - 42x + 40$ 与 $36x^2 - 38x + 35$ 的差；
 (39) $40x^2 - 43x + 41$ 与 $37x^2 - 39x + 36$ 的和；
 (40) $41x^2 - 44x + 42$ 与 $38x^2 - 40x + 37$ 的差；
 (41) $42x^2 - 45x + 43$ 与 $39x^2 - 41x + 38$ 的和；
 (42) $43x^2 - 46x + 44$ 与 $40x^2 - 42x + 39$ 的差；
 (43) $44x^2 - 47x + 45$ 与 $41x^2 - 43x + 40$ 的和；
 (44) $45x^2 - 48x + 46$ 与 $42x^2 - 44x + 41$ 的差；
 (45) $46x^2 - 49x + 47$ 与 $43x^2 - 45x + 42$ 的和；
 (46) $47x^2 - 50x + 48$ 与 $44x^2 - 46x + 43$ 的差；
 (47) $48x^2 - 51x + 49$ 与 $45x^2 - 47x + 44$ 的和；
 (48) $49x^2 - 52x + 50$ 与 $46x^2 - 48x + 45$ 的差；
 (49) $50x^2 - 53x + 51$ 与 $47x^2 - 49x + 46$ 的和；
 (50) $51x^2 - 54x + 52$ 与 $48x^2 - 50x + 47$ 的差；
 (51) $52x^2 - 55x + 53$ 与 $49x^2 - 51x + 48$ 的和；
 (52) $53x^2 - 56x + 54$ 与 $50x^2 - 52x + 49$ 的差；
 (53) $54x^2 - 57x + 55$ 与 $51x^2 - 53x + 50$ 的和；
 (54) $55x^2 - 58x + 56$ 与 $52x^2 - 54x + 51$ 的差；
 (55) $56x^2 - 59x + 57$ 与 $53x^2 - 55x + 52$ 的和；
 (56) $57x^2 - 60x + 58$ 与 $54x^2 - 56x + 53$ 的差；
 (57) $58x^2 - 61x + 59$ 与 $55x^2 - 57x + 54$ 的和；
 (58) $59x^2 - 62x + 60$ 与 $56x^2 - 58x + 55$ 的差；
 (59) $60x^2 - 63x + 61$ 与 $57x^2 - 59x + 56$ 的和；
 (60) $61x^2 - 64x + 62$ 与 $58x^2 - 60x + 57$ 的差；
 (61) $62x^2 - 65x + 63$ 与 $59x^2 - 61x + 58$ 的和；
 (62) $63x^2 - 66x + 64$ 与 $60x^2 - 62x + 59$ 的差；
 (63) $64x^2 - 67x + 65$ 与 $61x^2 - 63x + 60$ 的和；
 (64) $65x^2 - 68x + 66$ 与 $62x^2 - 64x + 61$ 的差；
 (65) $66x^2 - 69x + 67$ 与 $63x^2 - 65x + 62$ 的和；
 (66) $67x^2 - 70x + 68$ 与 $64x^2 - 66x + 63$ 的差；
 (67) $68x^2 - 71x + 69$ 与 $65x^2 - 67x + 64$ 的和；
 (68) $69x^2 - 72x + 70$ 与 $66x^2 - 68x + 65$ 的差；
 (69) $70x^2 - 73x + 71$ 与 $67x^2 - 69x + 66$ 的和；
 (70) $71x^2 - 74x + 72$ 与 $68x^2 - 70x + 67$ 的差；
 (71) $72x^2 - 75x + 73$ 与 $69x^2 - 71x + 68$ 的和；
 (72) $73x^2 - 76x + 74$ 与 $70x^2 - 72x + 69$ 的差；
 (73) $74x^2 - 77x + 75$ 与 $71x^2 - 73x + 70$ 的和；
 (74) $75x^2 - 78x + 76$ 与 $72x^2 - 74x + 71$ 的差；
 (75) $76x^2 - 79x + 77$ 与 $73x^2 - 75x + 72$ 的和；
 (76) $77x^2 - 80x + 78$ 与 $74x^2 - 76x + 73$ 的差；
 (77) $$



川○君、
親子に乗りすぎ。

1500 75

李誠臣題了 畫像上 李山莊 國士無雙

为了进一步研究, 将数据最初的主成分函数进行分解, 发现前两个主成分与“第三产业”密切相关, 而后三个主成分与“第三产业”无关。

References

$\frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & -i \\ 0 & 1 \end{pmatrix}$



ファイトできなかった
こんな企画

今更グンと一歩進んでく
オアニッ、アハニッ
♪♪♪ あ、おはいいですわ。

2000年10月20日
2000年10月20日
2000年10月20日



の格闘トーナメント開催される

in L.A.」開催される

ハイパーフット ロンセスといった面白い格闘家
次々と登場し、実々の格闘技を繰った、全試合KO
し、しかも平均時間47秒という快挙まで達成して
いる。彼は来月シリアルで開催されるオープントー
ナメントにも参加する意気込みがある事を表明。シリアル
ルでの勝利は最優秀選手賞という賞を授け、シリアル
メントは、リッパタービズにも参加する。1と
コメンタリー、リッパタービズにも参加する。1と
コメンタリー、リッパタービズにも参加する。1と

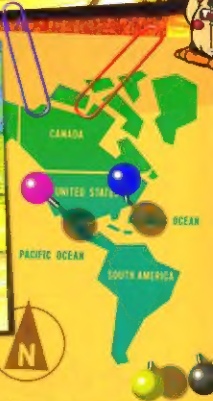
戦いの記録

ベスト

↑

ここはメトロシティでと。
戦ってると、いっぱい人が集まってくる。
みんな人をいっぱい、ちよとこわい。

イエーイ!!
パーティーにオジャマしました。



特訓メニュー!!

時間	メニュー
10:00	基本
11:00	ラジエ 伸子
12:00	ジョージア + 10分
13:00	佐藤 伸子
14:00	20分
15:00	10分
16:00	20分



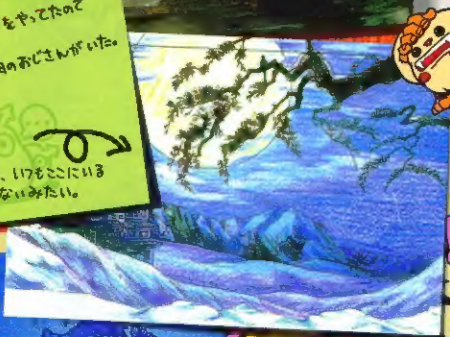
タヤげがキレイ!
また 行きたいな。

外国だと たまに
「アメリカ ボーイ」
男の子にまががえら

録
うわ!! (何)



朱音城。
あやひとも、いつもここにいる
ワケじゃないみたい。



ここで戦ったとき、足をくじいた。
いたかった…。

帝王

敗れる

相手は東洋系の格

番では、今、ショツケンガな晩で
 けち切りになつてゐる。
 その内容は、「過去、ラジヤナムン以
 ルビニ二の王様様が、船の機を
 エキエの書に於いて船と機を
 同義語の上に出されておられたの
 術との嘗試に誤れ、王がギョットの
 い」というものだ。その中には、い



●「アジーン、ドヴァ、ドリー」
〔掛け声〕

ザギギの発ボイス。スーパーコンボの「ファイナルアトミックバスター」用の掛け声。ロシア語で「1、2、3!」の意。真実のゲームでは「Final, Atomic, Buster!」という英語版が採用されている。

●いんてず、やつは。(あきらめ)
ダンについて、問題が発生するたびに鳴らされた結核。

●さとりだ……! (闘志ボイス)
ダルシムの発ボイス。勝利ポーズにあわせる予定だったもの。日本語でしゃべると意外と違和感があつたため見送りとなった……残念。

●しあわせXXXX (報酬)
主に、女性キャラの技に対してつける報酬。食らうと、(食らった方が)しあわせな気分になる(ような気がする)技に用いる。かつては「スバXXXX」のキャミのフランクシュタイナー(=しあわせ掛け)、今作ではさくらのレバー入れキック(しあわせキック)など。あゝ、しあわせ。

●しあかりしあ……! (死体画面)
さくらの没ボイス。凍結したとき、自分の顔を叩ながら気合を入れます、という設定だった。ゲーム中の実際の気絶時間がかかり過ぎるので、タイムアップがわからず不快。

●丸丸よめ (博愛)
ダルシムの置のここと。名前はずり。当初は、黒○ニタのようにダルシムの動きをすらすらとついて歩いていた。

●黒眼(黒眼の表現)
バディー発ボイスの没企画。よりチビらしくして、悪魔らしさを演出するもの。新しい顔(レバー)即転半中

ZERO 2 SECRET WORDS.



ックボタン(バンディットチェン)を仕掛けている最中に、鼻歌を歌むよ、というも。ゲーム中の絶とのあわせが難し、断念することになった。再現されていればきっと不気味な迫力をももたすになっていたに違いない。

●ハイスクールアッパーカット
(破壊音)
さくらの必殺技「秋葉拳(しゅうおうえん)」の破壊音。

●配合ボム(破壊)
さくらのブルパの色に関する情報。「誰してブルパが白になるんじゃないの?」と尋ねてくる言が多かった。そのせいで人、「肌色にしようよ」と言ってきた強者もいた。

●ほどほどうけん(暗部)
スーパーコンボなどのコマンドを説明する際の暗部。リュウの真実派論者は「ほどほどうけん」とも聞かれる。他に「もれれば」「ぎゃくよがはだくねす」などがある。

●ほうや? (甘いささやき)
ローズの没ボイス。従来の「まだまだね」に就いて発声させる予定だった。相手キャラクタにより、「おじょうちゃん?」「おじさま?」なども考えられていた。皆無しのつこうにより惜しくもカット……やさしさやいびきで消しかつた……

●ぼくのゲージ(通しの表現)
ガンボエの両手を繋げる勝利ポーズの指先が、ちょうど体力ゲージにピッタリ合うため、本人が通しようにそう叫んでいるように思える(……のは私だけ?)。残り体力を指の間にちょうど合わせることも成功、というくだらない遊びを追究せよとしたがダメだった。

●無敵ゲージ(ドロボース)
オリジナルコンボシステムの導入作業中のお遊びによる副産物。オリジナルコンボ無敵ポーズの仮定は、ソフトマンの持ち前の遊び心によって、わざと変なポーズで選ばれていた。そのなかでも、アドンに気絶用の腕力懸念あふれるポーズが選ばれ、わりと長期間そのままにされていたので、「これってやる気のないさうなポーズだね」などと指摘を招いていた。

●ロレント分替(試作音)
ロレントのスーパーコンボの没企画。3体の分替をひきつれて一定時間高速化する、というものだったが、機動力が高くなりすぎるとの懸念が取りやめになった。往年(?)の分替効果は、スーパーコンボの種族の規程を留める。

格闘家の旅



●特別公開 ●AKIYAMA氏提供

「春麗の現存最古原画」

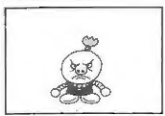
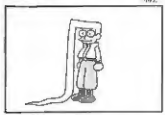
ここから春麗は生まれた!!

中国

ZERO 2 SECRET TIPS

- カラーセレクト
プレイヤーカラーは全部で5色(うち2色はオートマッチングモード用)。キャラクタを決定するときに押すボタンで選べるぞ。
- カラー1:パンチボタンのどれか
- カラー2:キックボタンのどれか
- カラー3:パンチボタン全部同時に押す
- カラー4:キックボタン全部同時に押す
- カラー5:6はカラー1、2を選んだ後オートモードをセレクトすると見られる。
- 勝利マーク
今回も、勝利方によって様々な勝利マーク(体力ゲージの下に表示される)が見られる。
- スーパーコンボフィニッシュは、同レベルで決めかたが勝利マークの数で表されるようになったぞ。
- ゼロクワンター勝ちや、パーフェクトとの場合表記も「च्छリ」。
- とくに、オリジナルコンボフィニッシュは、昔キャラクタごとに異なるマークが表示されるので、一層は見えて欲しい。楽しいぞ!!
- 天フィニッシュ
ゴウキのステータス値、1調整値(しゃくこくせつ)。
- レベル3でしか使えないこの技でフィニッシュすると……なんぞ!!
- ゴウキを使うなら、この「めでたし」画面を見ないと損だぞ!!

なみかんだぞ!!



「……もう、ぼやけてください。パッチリです!!」
「締め切りはあま月曜日」
「……絶対やった!!」

……「あのなあ、<ZERO>なんやけど」
「読聞ですか? もうパッチリ作り始めてます」
「いやバグが……」
「バカア—————」

5年の月日は、こうして流れた……



